

Introduction to Algorithms

Chapter 4. Divide & Conquer

Dr. He Emil Huang (黄河)
School of Computer Science and Technology
Soochow University

E-mail: huangh@suda.edu.cn

1

凡治众如治寡，分数是也。

释义：

——孙子兵法

指挥大部队战斗与指挥小分队战斗基本原理是一样的，掌握部队建制规模及其相应的名称不同这个特点就行了

分数：部队的编制



2

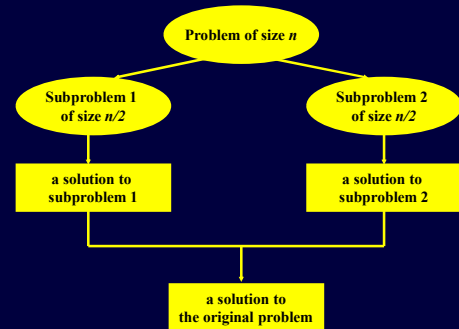
与课本对应关系

教材 Chapter 4 & Chapter 7
Chapter 4. 分治策略
Chapter 7. Quick Sort

3

■ Main Topics:

❖ 理解递归(Recursion)的概念



4

■ Main Topics (Cont.):

❖ 掌握设计有效的分治策略算法及时间性能分析 (本章重点讨论)

■ 而时间性能分析其实就是有效分治策略算法设计的依据

❖ 通过下面的范例学习分治策略设计技巧

- ① 二分搜索技术(Binary Search);
- ② 归并排序和快速排序(Merge Sort & Quick Sort);
- ③ 大整数乘法;
- ④ Strassen矩阵乘法;
- ⑤ 最接近点对问题 Closest pairwise points;
- ⑥ Convex Hull Finding Problem;

5

递归式与分治法

- 直接或间接地调用自身的算法称为递归算法。用函数自身给出定义的函数称为递归函数；
- 由分治法产生的子问题往往是原问题的较小模式，这就为使用递归技术提供了方便。在这种情况下，反复应用分治手段，可以使子问题与原问题类型一致而其规模却不断缩小，最终使子问题缩小至很容易直接求出其解的程度时终止。这自然导致递归过程的发生；
- 分治与递归像一对孪生兄弟，经常同时应用在算法设计之中，并由此产生许多高效算法。

Now, we will give some recursion instances in the following part.

5

递归式和分治法

■ 例1. Def. of factorial function

阶乘函数可递归地定义为：

$$n! = \begin{cases} 1 & n = 0 \\ n(n-1)! & n > 0 \end{cases}$$

边界条件

递归方程

- 边界条件与递归方程是递归函数的两个要素，递归函数只有具备了这两个要素，才能在有限次计算后得出结果。

递归式和分治法

■ 例2 Fibonacci数列

无穷数列1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, ……，称为Fibonacci数列。它可以递归地定义为：

$$F(n) = \begin{cases} 1 & n = 0 \\ 1 & n = 1 \\ F(n-1) + F(n-2) & n > 1 \end{cases}$$

边界条件

递归方程

第n个Fibonacci数可递归地计算如下：

```
int Fibonacci(int n){
    if (n <= 1) return 1;
    return Fibonacci(n-1) + Fibonacci(n-2);
}
```

Asymptotically upper bound?

递归式和分治法

■ 例2 Fibonacci数列

除了直接递归以外的另4种求解方案：

方法1：用户自定义一个栈，模拟系统递归调用工作栈

方法2：递推关系式的优化 时间O(n), 空间O(n)

方法3：求解通项公式 时间O(1)

方法4：分治策略 时间O(log₂n)

Non-recursive Fibonacci Iterative Function

```
int Fibonacci(int n)
/* fibonacci: iterative version */
{
    int last_but_one; // second previous Fibonacci number, Fi-2
    int last_value; // previous Fibonacci number, Fi-1
    int current; // current Fibonacci number Fi
    if (n <= 0) return 0;
    else if (n == 1) return 1;
    else {
        last_but_one = 0;
        last_value = 1;
        for (int i = 2; i <= n; i++) {
            current = last_but_one + last_value;
            last_but_one = last_value;
            last_value = current;
        }
        return current;
    }
}
```

递归式和分治法

例1, 2中的函数都可以找到相应的非递归方式定义：

$$n! = 1 \cdot 2 \cdot 3 \cdots (n-1) \cdot n$$

$$F(n) = \frac{1}{\sqrt{5}} \left(\left(\frac{1+\sqrt{5}}{2} \right)^{n+1} - \left(\frac{1-\sqrt{5}}{2} \right)^{n+1} \right)$$

下例中的Ackerman函数却无法找到非递归的定义

递归式和分治法

■ 例3 Ackerman函数

当一个函数及它的一个变量是由函数自身定义时，称这个函数是双递归函数。

Ackerman函数A(n, m)定义如下(双变量函数)：

$$\begin{cases} A(1,0) = 2 \\ A(0,m) = 1 & m \geq 0 \\ A(n,0) = n + 2 & n \geq 2 \\ A(n,m) = A(A(n-1,m), m-1) & n, m \geq 1 \end{cases}$$

递归式和分治法

■ 例3 Ackerman函数

$A(n,m)$ 的自变量 m 的每一个值都定义了一个单变量函数:

- ❖ $m=0$ 时, $A(n,0)=n+2$
- ❖ $m=1$ 时, $A(n,1)=A(A(n-1,1),0)=A(n-1,1)+2$, 和 $A(1,1)=2$ 故 $A(n,1)=2^{*n}$
- ❖ $m=2$ 时, $A(n,2)=A(A(n-1,2),1)=2A(n-1,2)$, 和 $A(1,2)=A(A(0,2),1)=A(1,1)=2$, 故 $A(n,2)=2^{*n}$
- ❖ $m=3$ 时, 类似的可以推出...
- ❖ $m=4$ 时, $A(n,4)$ 的增长速度非常快, 以至于没有适当的数学式子来表示这一函数。

递归式和分治法

■ 例3 Ackerman函数

- ❖ 定义单变量的Ackerman函数 $A(n)$ 为, $A(n)=A(n,n)$ 。
- ❖ 定义其拟逆函数 $\alpha(n)$ 为: $\alpha(n)=\min\{k|A(k)\geq n\}$ 。即 $\alpha(n)$ 是使 $n\leq A(k)$ 成立的最小的 k 值。
- ❖ $\alpha(n)$ 在复杂度分析中常遇到。对于通常所见到的正整数 n , 有 $\alpha(n)\leq 4$ 。但在理论上 $\alpha(n)$ 没有上界, 随着 n 的增加, 它以难以想象的慢速度趋向正无穷大。

递归式和分治法

■ 例4 排列问题

有些问题表面上不是递归定义的, 但可通过分析, 抽象出递归的定义

设计一个递归算法生成 n 个元素 $\{r_1, r_2, \dots, r_n\}$ 的全排列。

设 $R=\{r_1, r_2, \dots, r_n\}$ 是要进行排列的 n 个元素, $R_i=R-\{r_i\}$ 。

集合 X 中元素的全排列记为 $\text{perm}(X)$ 。

$\text{perm}(X)(r_i)$ 表示在全排列 $\text{perm}(X)$ 的每一个排列后加上后缀得到的排列。

R 的全排列可归纳定义如下:

当 $n=1$ 时, $\text{perm}(R)=(r)$, 其中 r 是集合 R 中唯一的元素;

当 $n>1$ 时, $\text{perm}(R)$ 由 $\text{perm}(R_n)(r_n)$, $\text{perm}(R_{n-1})(r_{n-1})$, ..., $\text{perm}(R_1)(r_1)$ 构成。

例4: 写一个就地生成 n 个元素 a_1, a_2, \dots, a_n 全排列 ($n!$) 的算法, 要求算法终止时保持 a_1, a_2, \dots, a_n 原状

解: 设 $A[0..n-1]$ 基类型为 char , “就地”不允许使用 A 以外的数组

- ① 生成 a_1, a_2, \dots, a_n 全排列 $\Rightarrow n$ 个子问题

求 $n-1$ 个元素的全排列 + n^{th} 个元素

1 st 子问题	a_1, a_2, \dots, a_{n-1}	a_n //
2 nd 子问题	a_1, \dots, a_{n-2}, a_n	a_{n-1} // $A[n-2] \leftrightarrow A[n-1]$
3 rd 子问题	a_1, \dots, a_n, a_{n-1}	a_{n-2} // $A[n-3] \leftrightarrow A[n-1]$
n^{th} 子问题	a_n, a_2, \dots, a_{n-1}	a_1 // $A[0] \leftrightarrow A[n-1]$

- ② 递归终结分支

当 $n=1$ 时, 一个元素全排列只有一种, 即为本身。实际上无须进一步递归, 可直接打印输出 A

16

③ 算法: 以 $A[0..7]$ 为例

```
void permute(char A[], int n) { //外部调用时令 n=7
    if (n==0)
        print(A); // 打印A[0...7]
    else {
        permute(A, n-1); //求A[0..n-1]的全部排列。1st子问题不用交换
        for (i=n-1; i>=0; i--) {
            Swap(A[i], A[n]); // 交换 $a_i$ 和 $a_n$ 内容, 说明为引用
            permute(A, n-1); // 求A[0..n-1] 全排列
            Swap(A[i], A[n]); //交换, 恢复原状
        }
    }
}
```

时间:

$O(2^n) < n! < O(n^n)$ 所以实验时, n 不能太大

17

递归式和分治法

■ 例5 整数划分问题

将正整数 n 表示成一系列正整数之和: $n=n_1+n_2+\dots+n_k$, 其中 $n_1 \geq n_2 \geq \dots \geq n_k \geq 1$, $k \geq 1$ 。

正整数 n 的这种表示称为正整数 n 的划分。求正整数 n 的不同划分个数。

例如, 正整数6有如下11种不同的划分:

6;
5+1;
4+2, 4+1+1;
3+3, 3+2+1, 3+1+1+1;
2+2+2, 2+2+1+1, 2+1+1+1+1;
1+1+1+1+1+1。

递归式和分治法

■ 例5 整数划分问题

前面的几个例子中，问题本身都具有比较明显的递归关系，因而容易用递归函数直接求解。在本例中，如果设 $p(n)$ 为正整数 n 的划分数，则难以找到递归关系，因此考虑增加一个自变量：将最大加数 n_1 不大于 m 的划分个数记作 $q(n, m)$ 。可以建立 $q(n, m)$ 的如下递归关系。

递归式和分治法

(1) $q(n, 1)=1, n \geq 1$;

当最大加数 n_1 不大于1时，任何正整数 n 只有一种划分形式，即 $n=1+1+\dots+1$

(2) $q(n, m)=q(n, n), m \geq n$;

最大加数 n_1 实际上不能大于 n 。 $q(1, m)=1$ 。

(3) $q(n, n)=1+q(n, n-1)$;

正整数 n 的划分由 $n_1=n$ 的划分和 $n_1 \leq n-1$ 的划分组成。

(4) $q(n, m)=q(n, m-1)+q(n-m, m), n > m > 1$;

正整数 n 的最大加数 n_1 不大于 m 的划分由 $n_1=m$ 的划分和 $n_1 \leq m-1$ 的划分组成。

20

递归式和分治法

■ 例5 整数划分问题

前面的几个例子中，问题本身都具有比较明显的递归关系，因而容易用递归函数直接求解。在本例中，如果设 $p(n)$ 为正整数 n 的划分数，则难以找到递归关系，因此考虑增加一个自变量：将最大加数 n_1 不大于 m 的划分个数记作 $q(n, m)$ 。可以建立 $q(n, m)$ 的如下递归关系。

$$q(n, m) = \begin{cases} 1 & n = 1, m = 1 \\ q(n, n) & n < m \\ 1 + q(n, n-1) & n = m \\ q(n, m-1) + q(n-m, m) & n > m > 1 \end{cases}$$

正整数 n 的划分数 $p(n) = q(n, n)$

递归式和分治法

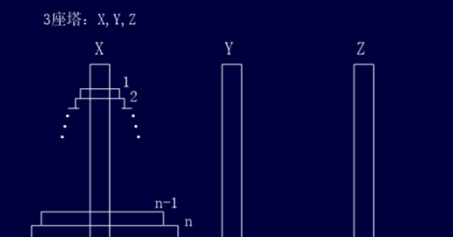
■ 例5 整数划分问题

```
int q (int n, int m){
    if((n<1)|| (m<1)) return 0;
    if((n==1)|| (m==1)) return 1;
    if(n<m) return q(n,n);
    if(n==m) return q(n,m-1)+1;
    return q(n,m-1)+q(n-m,m);
}
```

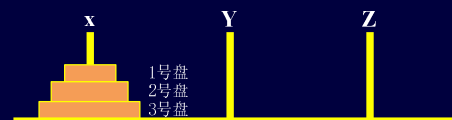
■ 例6: n阶Hanoi塔问题

将X上的圆盘移到Z上，要求按**同样次序排列**，且满足：

1. 每次只能移动一片
2. 圆盘可插在X,Y,Z任一塔座上
3. 任一时刻大盘不能压在小盘上



23



n 阶Hanoi塔问题 $Hanoi(n, x, y, z)$ ，当 $n=0$ 时，没盘子可供移动，什么也不做；当 $n=1$ 时，可直接将1号盘子从 x 轴移动到 z 轴上；当 $n=2$ 时，可先将1号盘子移动到 y 轴，再将2号盘子移动到 z 轴，最后将1号盘子移动到 z 轴；对于一般 $n>0$ 的一般情况可采用如下分治策略进行移动

(1) 将1至 $n-1$ 号盘从 x 轴移动至 y 轴，可递归求解

$Hanoi(n-1, x, z, y)$;

(2) 将 n 号盘从 x 轴移动至 z 轴；

(3) 将1至 $n-1$ 号盘从 y 轴移动至 z 轴，可递归求解

$Hanoi(n-1, y, x, z)$ 。

24/44

① 分解

设 $n > 1$

原问题：将 n 片从 X 移到 Z , Y 为辅助塔, 可分解为:

- I. 将上面 $n-1$ 个盘从 X 移至 Y , Z 为辅助盘 // 子问题特征属性与原问题相同
- II. 将 n^{th} 片从 X 移至 Z // 问题相同规模小1, 参
- III. 将 Y 上 $n-1$ 个盘子移至 Z , X 为辅助盘 // 数不同

② 终结条件

$n = 1$ 时, 直接将编号为1的盘子从 X 移到 Z

```
void Hanoi (int n, char x, char y, char z) {
    // n个盘子从 X 移至 Z, Y 为辅助
    if ( n==1 ) move(x,1,z); // 将1号盘子从 X 移至 Z, 打印
    else {
        Hanoi (n-1,x,z,y); //源X, 辅Z, 目Y
        move (x,n,z);
        Hanoi (n-1,y,x,z); //源Y, 辅X, 目Z
    }
}
```

思考题: 如果塔的个数变为4个, 将 n 个圆盘从一个塔移动到另外一个塔, 移动规则不变, 求移动步数最小的方案

25

分析Hanoi塔问题移动圆盘的次数

设 $T(n)$ 表示 n 个圆盘的Hanoi塔问题移动圆盘的次数, 显然 $T(0)=0$, 对于 $n > 0$ 的一般情况采用如下分治策略:

(1) 将1至 $n-1$ 号盘从 X 轴移动至 Y 轴, 可递归求解

Hanoi($n-1$, X , Z , Y);

(2) 将 n 号盘从 X 轴移动至 Z 轴;

(3) 将1至 $n-1$ 号盘从 Y 轴移动至 Z 轴, 可递归求解

Hanoi($n-1$, Y , X , Z);

在(1)与(3)中需要移动圆盘次数 $T(n-1)$, (2)需要移动一次圆盘。可得如下的关系:

$$T(n) = 2T(n-1) + 1$$

展开上式可得:

$$T(n) = 2T(n-1) + 1$$

$$= 2[2T(n-2) + 1] + 1$$

$$= 2^2T(n-2) + 1 + 2$$

.....

$$= 2^nT(n-n) + 1 + 2 + \dots + 2^{n-1}$$

$$= 2^n - 1$$

使用 $O(2^n)$ 限界

26/44

递归式和分治法

优点: 结构清晰, 可读性强, 而且容易用数学归纳法来证明算法的正确性, 因此它为设计算法、调试程序带来很大方便。

缺点: 递归算法的运行效率较低, 无论是耗费的计算时间还是占用的存储空间都比非递归算法要多。

递归式和分治法

解决方法: 在递归算法中消除递归调用, 使其转化为非递归算法

1、采用一个用户定义的栈来模拟系统的递归调用工作栈。该方法通用性强, 但本质上还是递归, 只不过人工做了本来由编译器做的事情, 优化效果不明显。

2、用递推来实现递归函数。

3、通过变换能将一些递归转化为尾递归, 从而迭代求出结果。

后两种方法在时空复杂度上均有较大改善, 但其适用范围有限。

递归至非递归机械转化

■ 机械地将任何一个递归程序转换为与其等价的非递归程序

■ 五条规则:

(1) 设置一个栈 (不妨用 S 表示), 并且开始时将其置为空。

(2) 在子程序入口处设置一个标号 (不妨设为 L_0)。

(3) 对子程序中的每一递归调用, 用以下几个等价操作来替换:

- a) 保留现场: 开辟栈顶存储空间, 用于保存返回地址 (不妨用 L_i , $i=1, 2, 3, \dots$)、调用层中的形参和局部变量的值 (最外层调用不必考虑)。
- b) 准备数据: 为被调子程序准备数据, 即计算实在参数的值, 并赋给对应的形参。
- c) 转入 (子程序) 执行 即执行 `goto L0`。
- d) 在返回处设一个标号 L_i ($i=1, 2, 3, \dots$), 并根据需要设置以下语句: 若函数需要返回值, 从回传变量中取出所保存的值并传送到相应的位置。

29

递归至非递归机械转化 (Cont.)

(4) 对返回语句, 可用以下几个等价操作来替换:

如果栈不空, 则依次执行如下操作, 否则结束本子程序, 返回。

- a) 回传数据: 若函数需要返回值, 将其值保存到回传变量中。
- b) 恢复现场: 从栈顶取出返回地址 (不妨保存到 X 中) 及各变量、形参值, 并退栈。
- c) 返回: 按返回地址返回 (即执行 `goto X`)。

(5) 对其中的非递归调用和返回操作可照搬。

30

递归式和分治法

- 作用：分析递归算法的运行时间

- 三种方法 (P37)

- ❖ 替换法、迭代法(递归树法)、通用法(master method)

- 分治算法设计

将一个问题分解为与原问题相似但规模更小的若干子问题，递归地解这些子问题，然后将这些子问题的解结合起来构成原问题的解。这种方法在每层递归上均包括三个步骤

- ❖ Divide(分解)：将问题划分为若干个子问题

- ❖ Conquer(求解)：递归地解这些子问题；若子问题Size足够小，则直接解决之

- ❖ Combine(组合)：将子问题的解结合成原问题的解

31

递归式和分治法(续)

其中的第二步：递归调用或直接求解 (递归终结条件)

有的算法“分解”容易，有的则“组合”容易

- 分治法举例

归并排序

①分解：把n个待排序元素划分为两个Size为n/2的子序列

②求解：递归调用归并排序将这两个子序列排序，若子序列长度为1时，已自然有序，无需做任何事情(直接求解)

③组合：将这两个已排序的子序列合并为一个有序的序列

显然，分解容易(一分为二)，组合难。

快速排序

分解难，组合易。 $A[1...k-1] \leq A[k] \leq A[k+1...n]$

32

Mergesort

- Split array $A[0..n-1]$ in two about equal halves and make copies of each half in arrays B and C

- Sort arrays B and C recursively

- Merge sorted arrays B and C into array A as follows:

- ❖ Repeat the following until no elements remain in one of the arrays:

- compare the first elements in the remaining unprocessed portions of the arrays
 - copy the smaller of the two into A, while incrementing the index indicating the unprocessed portion of that array

- ❖ Once all elements in one of the arrays are processed, copy the remaining unprocessed elements from the other array into A.

33

Pseudocode of Mergesort

ALGORITHM *Mergesort*($A[0..n-1]$)

//Sorts array $A[0..n-1]$ by recursive mergesort

//Input: An array $A[0..n-1]$ of orderable elements

//Output: Array $A[0..n-1]$ sorted in nondecreasing order

if $n > 1$

 copy $A[0..[n/2]-1]$ to $B[0..[n/2]-1]$

 copy $A[[n/2]..n-1]$ to $C[0..[n/2]-1]$

Mergesort($B[0..[n/2]-1]$)

Mergesort($C[0..[n/2]-1]$)

 Merge(B, C, A)

34

Pseudocode of Merge

ALGORITHM *Merge*($B[0..p-1], C[0..q-1], A[p..p+q-1]$)

//Merges two sorted arrays into one sorted array

//Input: Arrays $B[0..p-1]$ and $C[0..q-1]$ both sorted

//Output: Sorted array $A[p..p+q-1]$ of the elements of B and C

$i \leftarrow 0; j \leftarrow 0; k \leftarrow p$

while $i < p$ and $j < q$ do

 if $B[i] \leq C[j]$

$A[k] \leftarrow B[i]; i \leftarrow i + 1$

 else $A[k] \leftarrow C[j]; j \leftarrow j + 1$

$k \leftarrow k + 1$

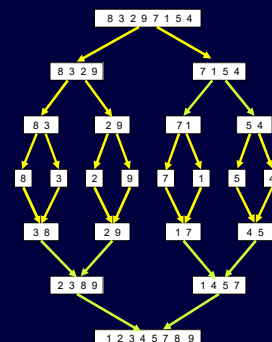
if $i = p$

 copy $C[j..q-1]$ to $A[k..p+q-1]$

else copy $B[i..p-1]$ to $A[k..p+q-1]$

35

Mergesort Example



36

Analysis of Mergesort

- All cases have same efficiency: $\Theta(n \log n)$
- Number of comparisons in the worst case is close to theoretical minimum for comparison-based sorting:
It was proved that any sorting method that uses comparisons of keys must do at least
$$\lceil \log_2 n! \rceil \approx n \log_2 n - 1.44n$$

Comparisons of keys (P107-108 textbook)
- Space requirement: $\Theta(n)$ (not in-place)
- Can be implemented without recursion (bottom-up)³⁷

递归式和分治法(续)

- 人们从大量实践中发现,在用分治法设计算法时,最好使子问题的规模大致相同。即将一个问题分成大小相等的k个子问题的处理方法是行之有效的。这种使子问题规模大致相等的做法是出自一种平衡(balancing)子问题的思想,它几乎总是比子问题规模不等的做法要好。

递归式和分治法(续)

■ 分治算法时间性能分析

- ❖ 设 $T(n)$ 是 Size 为 n 的执行时间, 若 Size 足够小, 如 $n \leq c$ (常数), 则直接求解的时间为 $\theta(1)$
- ① 设完成划分的时间为 $D(n)$
- ② 设分解时, 划分为 a 个子问题, 每个子问题为原问题的 $1/b$, 则解各子问题的时间为 $aT(n/b)$
- ③ 设组合时间 $C(n)$

$$\therefore T(n) = \begin{cases} \theta(1) & \text{if } n \leq c \text{ // 边界} \\ aT(n/b) + D(n) + C(n) & \text{otherwise // } n/b < n, \text{ 否则无限递归} \end{cases}$$

例如归并排序 $a=2, b=2, D(n)=O(1), C(n)=\theta(n)$

39

递归式和分治法(续)

■ 分治算法分析(续)

- ❖ 一般地, 解递归式(Recurrence, 定义见P37)时可忽略细节
 - ① 假定函数参数为整数, 如 $2T(n/2)$ 应为 $T(\lceil n/2 \rceil)$ 或 $T(\lfloor n/2 \rfloor)$
 - ② 边界条件可忽略, 当 n 较小时 $T(n) = \theta(1)$
- 因为这些细节一般只影响常数因子的大小, 不改变量级。
∴ 求解时, 先忽略细节, 然后再决定其是否重要(P38)
但下面讨论时, 我们尽量注意细节!

40

§ 4.1 替换法(代入法, Page 47~49)

- 1) 猜测解; 2) 用数学归纳法确定常数 C , 证明解正确
- Key: 用猜测的解代入到递归式中。

例1:

确定 $T(n) = 2T(\lfloor n/2 \rfloor) + n$ 的上界

猜测解 $T(n) = O(n \lg n)$ 假定对于所有正数 m , 满足 $m < n$ 均成立

要证 $T(n) \leq cn \lg n$, 对某个常数 $c > 0$ 成立

假定它对于 $\lfloor n/2 \rfloor$ 成立, i. e., $T(\lfloor n/2 \rfloor) \leq c \lfloor n/2 \rfloor \lg \lfloor n/2 \rfloor$,

将它代入递归式中

$$T(n) \leq 2(c \lfloor n/2 \rfloor \lg \lfloor n/2 \rfloor) + n$$

$$\leq cn \lg(n/2) + n$$

$$= cn \lg n - cn \lg 2 + n = cn \lg n - cn + n \leq cn \lg n \quad \text{只要 } c \geq 1$$

41

§ 4.1 替换法(续)

■ 例1(续)

下面证此解对边界条件亦成立

数学归纳法要求证明解在边界条件下也成立

假定 $T(0) = 0, T(1) = 1$,

而 $T(1) \leq C \cdot 1 \cdot \lg 1 = 0$ 不成立

但渐近界只要证 $T(n) \leq cn \lg n$ for $n \geq n_0$ 就行了

$$\therefore T(2) = 2T(1) + 2 = 4$$

$$T(2) \leq C \cdot 2 \cdot \lg 2 = 2C \quad \text{只要 } c \geq 2 \text{ 即可}$$

42

§ 4.1 替换法(续)

1. 做出好的猜测(没有一般方法, 只能凭经验)

- ① 与见过的解类似, 则猜测之。例如:

$$T(n) = 2T(\lfloor n/2 \rfloor) + 17n$$

当 n 足够大时, $\lfloor n/2 \rfloor$ 和 $\lfloor n/2 \rfloor + 17$ 相差无几, 故上界应为 $cn \lg n$

- ② 先证较宽松的上、下界, 减小猜测范围。例如:

$$T(n) = 2T(\lfloor n/2 \rfloor) + n$$

显然, $T(n) = \Omega(n)$ ∵ 式中有“ n ”这个项

$T(n) = O(n^2)$ ∵ 最多分解 $O(n)$ 次, 每次时间为 n

然后降低上界, 升高下界, 使它收敛于渐紧界 $T(n) = \theta(n \lg n)$

§ 4.1 替换法(续)

2. 细节修正

- 有时猜测解是正确的, 但数学归纳法却不能直接证明其细节, 这是因为数学归纳法没有强大到足以证明其细节。这时可从猜测解中减去一个低阶项以使数学归纳法得以满足

- 例:

$$T(n) = T(\lfloor n/2 \rfloor) + T(\lceil n/2 \rceil) + 1$$

显然, 该解是 $O(n)$, 即证明 $T(n) \leq cn$

$$pf: T(n) \leq c(\lfloor n/2 \rfloor) + c(\lceil n/2 \rceil) + 1 // 由归纳假设代入$$

$$= cn + 1 // 并不蕴含 $T(n) \leq cn$$$

从解中减去一个常数猜测为: $T(n) \leq cn - b // 常数 $b \geq 0$$

$$pf: T(n) \leq (c(\lfloor n/2 \rfloor) - b) + (c(\lceil n/2 \rceil) - b) + 1$$

$$= cn - 2b + 1 \leq cn - b // 只要 $b \geq 1, c > 0$$$

§ 4.1 替换法(续)

3. 避免陷阱

- 与求和式的数学归纳法类似, 证明时渐近记号的使用易产生错误。

- 例:

$$设 T(n) = 2T(\lfloor n/2 \rfloor) + n$$

猜测 $T(n) \leq cn$ // 正确应为 $n \lg n$

$$pf: T(n) \leq 2(c\lfloor n/2 \rfloor) + n$$

$$\leq cn + n$$

$\leq 0(n) // 错误! 须证明 $T(n) \leq cn$ 的精确形式$

§ 4.1 替换法(续)

4. 变量变换

- 有时改动变量能使未知递归式变为熟悉的式子。例如:

$$T(n) = 2T(\lfloor \sqrt{n} \rfloor) + \lg n$$

$$令 m = \lg n, 2^m = n$$

$$得 T(2^m) = 2T(2^{m/2}) + m$$

$$再令 S(m) = T(2^m)$$

$$得 S(m) = 2S(m/2) + m // 例1的形式$$

∴ $S(m) = O(m \lg m)$ 。将其改回到 T 的形式

$$T(n) = T(2^m) = S(m) = O(m \lg m) = O(\lg n \lg \lg n)$$

§ 4.2 迭代法(包含递归树方法求解递归式)

① 展开

- 无须猜测, 展开递归式, 使其成为仅依赖于 n 和边界条件的和式, 然后用求和方法定界。

- 例: $T(n) = 3T(\lfloor n/4 \rfloor) + n$

§ 4.2 迭代法

$$T(n) = 3T(\lfloor n/4 \rfloor) + n$$

$$= n + 3(\lfloor n/4 \rfloor + 3T(\lfloor n/4^2 \rfloor)) // \lfloor \lfloor n/4 \rfloor / 4 \rfloor = \lfloor n/16 \rfloor$$

$$= n + 3\lfloor n/4 \rfloor + 3^2 T(\lfloor n/4^2 \rfloor) = \dots // 再展开一次$$

$$= n + 3\lfloor n/4 \rfloor + 3^2 \lfloor n/4^2 \rfloor + 3^3 T(\lfloor n/4^3 \rfloor)$$

已知规律, 无须继续展开, 要迭代展开多少次才能达其边界? 取决于自变量的大小。不妨设最后项为

i^{th} 项: $3^i T(\lfloor n/4^i \rfloor)$, 边界应为 $\lfloor n/4^i \rfloor \leq 1$, 即 $i \geq \log_4 n$

∴ 当 $i = \log_4 n$ 时, 有 $T(1) = \theta(1)$

§ 4.2 迭代法(续)

① 展开(续)

■ 例: (接上页)

$$\begin{aligned}
 T(n) &\leq n + 3n/4 + 3^2 n/4^2 + \dots + 3^{\log_4 n} \theta(1) \\
 &\leq n \sum_{i=0}^{\infty} \left(\frac{3}{4}\right)^i + \theta(n^{\log_4 3}) \quad // \text{Note: } 3^{\log_4 n} = n^{\log_4 3} \\
 &= 4n + o(n) \quad // \text{小} \\
 &= O(n) \quad // \text{大}
 \end{aligned}$$

49

§ 4.2 迭代法(续)

① 展开(续)

■ Keys

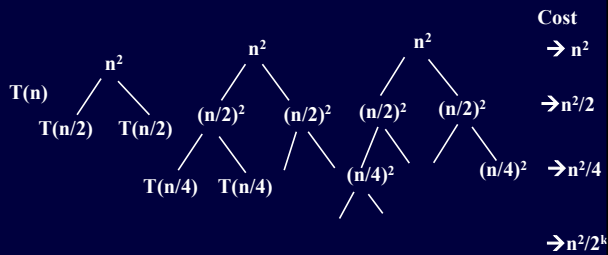
- ❖ 达到边界条件所需的迭代次数
- ❖ 迭代过程中的和式。若在迭代过程中已估计出解的形式，亦可用替换法
- ❖ 当递归式中包含 **floor** 和 **ceiling** 函数时，常假定参数 n 为一个整数次幂，以简化问题。例如上例可假定 $n=4^k$ ($k \geq 0$ 的整数)，但这样 $T(n)$ 的界只对 4 的整数幂成立。下节方法可克服此缺陷。

50

§ 4.2 迭代法(续)

② 递归树

■ 使展开过程直观化

■ 例: $T(n)=2T(n/2)+n^2$ (不妨设 $n=2^k$)

51

§ 4.2 迭代法(续)

② 递归树(续)

■ 例: $T(n)=2T(n/2)+n^2$ (续)

树高(层数): 树中最长路径, 求总成本时和式的项数

令: $(n/2^k)^2 = 1 \rightarrow n = 2^k \rightarrow k = \lg n$ 树高: $\lg n + 1$ 总成本: $\theta(n^2)$

■ 例: 更复杂, 树不一定是满二叉树, 叶子深度不尽相同

 $T(n)=T(n/3)+T(2n/3)+n$

Fig.4.6

52

The Construction of a Recursion Tree

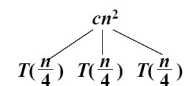
- Solve $T(n) = 3T(n/4) + \Theta(n^2)$, we have

 $T(n)$

53

The Construction of a Recursion Tree

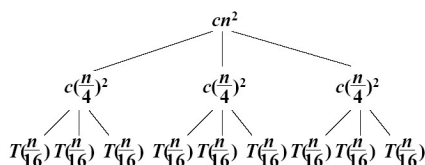
- Solve $T(n) = 3T(n/4) + \Theta(n^2)$, we have



54

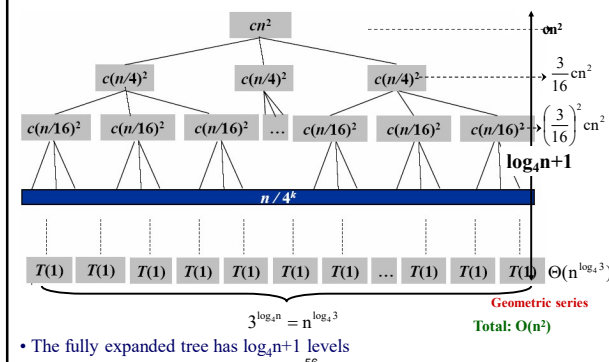
The Construction of a Recursion Tree

- Solve $T(n) = 3T(n/4) + \Theta(n^2)$, we have



55

Construction of Recursion Tree



§ 4.1 The master method (通用法, 万能法)

■ 可迅速求解

- ❖ $T(n) = aT(n/b) + f(n)$ // 常数 $a \geq 1, b > 1, f(n)$ 渐近正
- ❖ 物理意义: 将Size为 n 的问题划分为 a 个子问题, 每个子问题Size为 n/b 。每个子问题的时间为 $T(n/b)$, 划分和combine的时间为 $f(n)$ 。
- ❖ Note: n/b 不一定为整数, 应为 $\lfloor n/b \rfloor$ 或 $\lceil n/b \rceil$, 不会影响渐近界。

■ Th4.1 (master theorem Page 53)

设 $a \geq 1, b > 1$ 是整数, $f(n)$ 是函数, $T(n)$ 是定义在非负整数上的递归方程 $T(n) = aT(n/b) + f(n)$, 这里 n/b 解释为 $\lfloor n/b \rfloor$ 或 $\lceil n/b \rceil$, 则 $T(n)$ 的渐近界为:

57

§ 4.3 The master method (通用法, 万能法)(续)

■ Th4.1 (master theorem)

1. 若 $f(n) = O(n^{\log_b a - \epsilon})$ 对某一常数 $\epsilon > 0$ 成立, 则 $T(n) = \theta(n^{\log_b a})$
2. 若 $f(n) = \theta(n^{\log_b a})$ 则 $T(n) = \theta(n^{\log_b a} \cdot \lg n)$
3. 若 $f(n) = \Omega(n^{\log_b a + \epsilon})$ 对某一常数 $\epsilon > 0$ 成立, 且 $af(n/b) \leq cf(n)$ 对某常数 $c < 1$ 及足够大的 n 成立, 则 $T(n) = \theta(f(n))$

证明从略

58

§ 4.3 The master method (通用法, 万能法)(续)

■ 该定理意义

- ❖ 比较 $f(n)$ 和 $n^{\log_b a}$, 直观上两函数中较大者决定方程的解。

case 1: $n^{\log_b a}$ 较大, $\therefore T(n) = \theta(n^{\log_b a})$

比 $f(n)$ 大一个多项式因子 n^ϵ

case 3: $f(n)$ 较大, $\therefore T(n) = \theta(f(n))$

比 $n^{\log_b a}$ 大一个多项式因子 n^ϵ

case 2: 二者相同, 其解乘上一对数因子

$\therefore T(n) = \theta(n^{\log_b a} \cdot \lg n) = \theta(f(n) \lg n)$

59

§ 4.3 The master method (通用法, 万能法)(续)

- Note: case 1 & 3 中, 比较 f 和 $n^{\log_b a}$ 的大小均是相对多项式因子 n^ϵ 而言

- 这三种情况并未覆盖所有可能的 $f(n)$, 即 case 1 & 2 及 case 2 & 3 间有间隙。

- 例1: $T(n) = 9T(n/3) + n$

解: $a = 9, b = 3, f(n) = n$

$$n^{\log_b a} = n^{\log_3 9} = \theta(n^2)$$

$\therefore f(n) = O(n^{\log_3 9 - \epsilon})$, 这里 $\epsilon = 1$

即 $f(n)$ 比 $n^{\log_3 9}$ 小一多项式因子 n^1

故 $T(n) = \theta(n^2)$ // case 1

60

§ 4.3 The master method(通用法, 万能法)(续)

■ 例2:

$$T(n) = T(2n/3) + 1$$

解: $a = 1, b = 3/2, f(n) = \theta(1)$

$$n^{\log_{3/2} 1} = n^0 = 1 \quad // \text{case 2}$$

$$\therefore T(n) = \theta(\lg n)$$

61

§ 4.3 The master method(通用法, 万能法)(续)

■ 例3: $T(n) = 3T(n/4) + n \lg n$

$$\text{解: } n^{\log_4 3} = n^{\log_4 3} = O(n^{0.793})$$

$$f(n) = n \lg n$$

$$\therefore f(n) = \Omega(n^{\log_4 3 + \epsilon})$$

即 $f(n)$ 比 $n^{\log_4 3}$ 大一项式因子 $n^{0.2}$

$$\text{对足够大的 } n: af(n/b) = 3(n/4) \lg(n/4)$$

$$\leq \frac{3}{4} n \lg n = cf(n) \text{ 成立}$$

\therefore 满足 case 3, 解为 $T(n) = \theta(n \lg n)$

62

§ 4.3 The master method(通用法, 万能法)(续)

■ 例4: $T(n) = 2T(n/2) + n \lg n$

$$\text{解: } n^{\log_2 2} = n < f(n) = n \lg n$$

但是 $f(n)$ 并不大于 n 一个多项式因子 $n^\epsilon (\epsilon > 0)$

\therefore 对给定 $\epsilon > 0$, 对足够大的 n , $n^\epsilon > \lg n$,

$$\frac{n^\epsilon}{\lg n} \rightarrow \infty$$

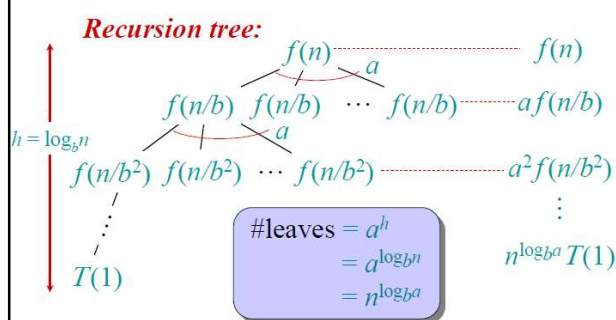
\therefore 此解属于 case 2 和 case 3 之间, 不能用 master 定理

63

§ 4.3 The master method(通用法, 万能法)(续)

■ Master Theorem

Idea of master theorem



递归式和分治法

■ 分治法的适用条件

分治法所能解决的问题一般具有以下几个特征:

- (1) 该问题的规模缩小到一定的程度就可以容易地解决;
 - 因为问题的计算复杂性一般是随着问题规模的增加而增加, 因此大部分问题满足这个特征
- (2) 该问题可以分解为若干个规模较小的相同问题, 即该问题具有最优子结构性;
 - 这条特征是应用分治法的前提, 它也是大多数问题可以满足的, 此特征反映了递归思想的应用

递归式和分治法

■ 分治法的适用条件 (续)

(3) 利用该问题分解出的子问题的解可以合并为该问题的解;

- 能否利用分治法完全取决于问题是否具有这条特征, 如果具备了前两条特征, 而不具备第三条特征, 则可以考虑贪心算法或动态规划。

(4) 该问题所分解出的各个子问题是相互独立的, 即子问题之间不包含公共的子问题。

- 这条特征涉及到分治法的效率, 如果各子问题是不独立的, 则分治法要做许多不必要的工作, 重复地解公共的子问题, 此时虽然也可用分治法, 但一般用动态规划较好。

66

分治法的基本步骤

```

divide-and-conquer(P){
    if (|P| <= n0) adhoc(P); //解决小规模的问题
    divide P into smaller substances P1,P2,...,Pk; //分解问题
    for (i=1,j<=k,i++)
        yi=divide-and-conquer(Pi); //递归的解各子问题
    return merge(y1, ..., yk); //将各子问题的解合并为原问题的解
}

```

人们从大量实践发现,在用分治法设计算法时,最好使子问题的规模大致相同。即将一个问题分成大小相等的k个子问题的处理方法是行之有效的。这种使子问题规模大致相等的做法是出自一种平衡(balancing)子问题的思想,它几乎总是比子问题规模不等的做法要好。

二分搜索技术

给定已按升序排好序的n个元素a[0:n-1], 现要在这n个元素中找出一特定元素x。

分析:

✓ 该问题的规模缩小到一定的程度就可以容易地解决;

分析: 如果n=1即只有一个元素,则只要比较这个元素和x就可以确定x是否在表中。因此这个问题满足分治法的第一个适用条件

✓ 该问题可以分解为若干个规模较小的相同问题;

✓ 分解出的子问题的解可以合并为原问题的解;

分析: 比较x和a的中间元素a[mid], 若x=a[mid], 则x在L中的位置就是mid; 如果x<a[mid], 由于a是递增排序的, 因此假如x在a中的话, x必然排在a[mid]的前面, 所以我们只要在a[mid]的前面查找x即可; 如果x>a[i], 同理我们只要在a[mid]的后面查找x即可。无论是在前面还是后面查找x, 其方法都和a中查找x一样, 只不过是查找的规模缩小了。这就说明了此问题满足分治法的第二个和第三个适用条件。

二分搜索技术(续)

✓ 分解出的各个子问题是相互独立的。

分析: 很显然此问题分解出的子问题相互独立, 即在a[i]的前面或后面查找x是独立的子问题, 因此满足分治法的第四个适用条件。

69

二分搜索技术

■ 适用范围: 顺序表、有序

■ 基本思想(分治法)

(1) 设R[low..high] 是当前查找区间, 首先确定该区间的中点位置: mid=(low+high)/2 //整除

(2) 将待查的K值与R[mid]比较,

① K=R[mid].key: 查找成功, 返回位置mid

② K<R[mid].key: 则左子表R[low..mid-1]是新的查找区间

③ K>R[mid].key: 则右子表R[mid+1..high]是新的查找区间

初始的查找区间是R[1..n], 每次查找比较K和中间点元素, 若查找成功则返回; 否则当前查找区间缩小一半, 直至当前查找区间为空时查找失败。

70

二分搜索技术

■ 算法:

```

int BinSearch( SeqList R, KeyType K ) {
    int mid, low=1, high=n;
    while ( low < high ) { //当前查找区间R[low..high]非空
        mid= (low+high)/2; //整除
        if ( R[mid].key==K ) return mid; //成功返回位置mid
        if ( K<R[mid].key ) //两个子问题求解其中的一个
            high=mid-1; //在左区间中查找
        else
            low=mid+1; //在右区间中查找
    } // endwhile
    return 0; //当前查找区间为空时失败
}

```

71

二分搜索技术

算法复杂度分析:

每执行一次算法的while循环, 待搜索数组的大小减少一半。因此, 在最坏情况下, while循环被执行了O(lg n)次。循环体内运算需要O(1)时间, 因此整个算法在最坏情况下的计算时间复杂性为O(lg n)

请同学思考如何用递归式的方法去分析binary search的时间上界

72

大整数乘法

■考虑两个n位的大整数A和B相乘，例如：

A = 12345678901357986429 B = 87654321284820912836

小学的方法：

$$\begin{array}{r} a_1 a_2 \dots a_n \\ b_1 b_2 \dots b_n \\ (d_{10}) d_{11} d_{12} \dots d_{1n} \\ (d_{20}) d_{21} d_{22} \dots d_{2n} \\ \dots \dots \dots \dots \dots \dots \dots \\ (d_{n0}) d_{n1} d_{n2} \dots d_{nn} \end{array}$$

时间复杂度： $O(n^2)$

73

大整数乘法——第一种划分和组合算法

一个简单的例子：A * B，其中A = 2135，B = 4014

$$A = (21 \cdot 10^2 + 35), B = (40 \cdot 10^2 + 14)$$

$$\text{所以, } A * B = (21 \cdot 10^2 + 35) * (40 \cdot 10^2 + 14)$$

$$= 21 * 40 \cdot 10^4 + (21 * 14 + 35 * 40) \cdot 10^2 + 35 * 14$$

■采用分治法解决该问题：将一个n位的大整数划分为两个n/2位的大整数，即令 $A = A_1 A_2$, $B = B_1 B_2$ (其中A和B是两个n位的整数， A_1, A_2, B_1, B_2 是n/2位的整数)，那么

$$A * B = A_1 * B_1 \cdot 10^n + (A_1 * B_2 + A_2 * B_1) \cdot 10^{n/2} + A_2 * B_2$$

■时间复杂度： $T(n) = 4T(n/2) + O(n) = O(n^2)$

■计算复杂度没有得到改进！如果要改进时间复杂度，就必须减少子问题数量！

74

大整数乘法——第二种划分和组合算法

■改进的思想是将子问题的数量从4降到3：

$$(A_1 + A_2) (B_1 + B_2) = A_1 B_1 + (A_1 B_2 + A_2 B_1) + A_2 B_2$$

i.e.,

$$(A_1 B_2 + A_2 B_1) = (A_1 + A_2) (B_1 + B_2) - A_1 B_1 - A_2 B_2$$

这样，我们就仅需3次n/2位的大整数乘法即可 $((A_1 + A_2) (B_1 + B_2), A_1 B_1 \text{ 和 } A_2 B_2)$ 。

■由此可得改进后的时间复杂度为：

$$T(n) = 3T(n/2) + O(n) = 3^{\log_2 n} = n^{\log_2 3} \approx n^{1.585}$$

➢如果将大整数分成更多段，用更复杂的方式把它们组合起来，将有可能得到更优的算法。

➢最终的，这个思想导致了快速傅利叶变换(Fast Fourier Transform)的产生。该方法也可以看作是一个复杂的分治算法。

75

Strassen矩阵乘法

◆传统方法： $O(n^3)$

$$A \text{ 和 } B \text{ 的乘积矩阵 } C \text{ 中的元素 } C[i,j] \text{ 定义为: } c[i][j] = \sum_{k=1}^n A[i][k] B[k][j]$$

若依此定义来计算A和B的乘积矩阵C,则每计算C的一个元素 $C[i][j]$, 需要做n次乘法和n-1次加法。

因此，算出矩阵C的 n^2 个元素所需的计算时间为 $O(n^3)$ 。

Strassen矩阵乘法

■分治法：

使用与大整数乘法类似的技术，将矩阵A, B和C中每一矩阵都分块成4个大小相等的子矩阵。由此可将方程 $C=AB$ 重写为：

$$\begin{bmatrix} C_{11} & C_{12} \\ C_{21} & C_{22} \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} A_{11} & A_{12} \\ A_{21} & A_{22} \end{bmatrix} \begin{bmatrix} B_{11} & B_{12} \\ B_{21} & B_{22} \end{bmatrix}$$

由此可得：

$$\begin{aligned} C_{11} &= A_{11}B_{11} + A_{12}B_{21} \\ C_{12} &= A_{11}B_{12} + A_{12}B_{22} \\ C_{21} &= A_{21}B_{11} + A_{22}B_{21} \\ C_{22} &= A_{21}B_{12} + A_{22}B_{22} \end{aligned}$$

复杂度分析： $T(n) = \begin{cases} O(1) & n = 2 \\ 8T(n/2) + O(n^2) & n > 2 \end{cases} \quad T(n) = O(n^3)$

Strassen矩阵乘法

为了降低时间复杂度，必须减少乘法的次数。

$$\begin{bmatrix} C_{11} & C_{12} \\ C_{21} & C_{22} \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} A_{11} & A_{12} \\ A_{21} & A_{22} \end{bmatrix} \begin{bmatrix} B_{11} & B_{12} \\ B_{21} & B_{22} \end{bmatrix}$$

子问题数量从8降到了7：

$$\begin{aligned} M_1 &= A_{11}(B_{12} - B_{22}) & C_{11} &= M_5 + M_4 - M_2 + M_6 \\ M_2 &= (A_{11} + A_{12})B_{22} & C_{12} &= M_1 + M_2 \\ M_3 &= (A_{21} + A_{22})B_{11} & C_{21} &= M_3 + M_4 \\ M_4 &= A_{22}(B_{21} - B_{11}) & C_{22} &= M_5 + M_1 - M_3 - M_7 \\ M_5 &= (A_{11} + A_{22})(B_{11} + B_{22}) \\ M_6 &= (A_{12} - A_{22})(B_{21} + B_{22}) \\ M_7 &= (A_{11} - A_{21})(B_{11} + B_{12}) \end{aligned}$$

复杂度分析： $T(n) = \begin{cases} O(1) & n = 2 \\ 7T(n/2) + O(n^2) & n > 2 \end{cases} \quad T(n) = O(n^{\log_2 7}) = O(n^{2.81})$

Strassen's Matrix Multiplication

Strassen observed [1969] that the product of two matrices can be computed as follows:

$$\begin{pmatrix} C_{00} & C_{01} \\ C_{10} & C_{11} \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} A_{00} & A_{01} \\ A_{10} & A_{11} \end{pmatrix} * \begin{pmatrix} B_{00} & B_{01} \\ B_{10} & B_{11} \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} M_1 + M_4 - M_5 + M_7 & M_3 + M_5 \\ M_2 + M_4 & M_1 + M_3 - M_2 + M_6 \end{pmatrix}$$

79

Formulas for Strassen's Algorithm

$$M_1 = (A_{00} + A_{11}) * (B_{00} + B_{11})$$

$$M_2 = (A_{10} + A_{11}) * B_{00}$$

$$M_3 = A_{00} * (B_{01} - B_{11})$$

$$M_4 = A_{11} * (B_{10} - B_{00})$$

$$M_5 = (A_{00} + A_{01}) * B_{11}$$

$$M_6 = (A_{10} - A_{00}) * (B_{00} + B_{01})$$

$$M_7 = (A_{01} - A_{11}) * (B_{10} + B_{11})$$

80

Strassen矩阵乘法

- 传统方法: $O(n^3)$
- 分治法: $O(n^{2.81})$
- 更快的方法??

- Hopcroft和Kerr已经证明(1971), 计算2个 2×2 矩阵的乘积, 7次乘法是必要的。因此, 要想进一步改进矩阵乘法的时间复杂性, 就不能再基于计算 2×2 矩阵的7次乘法这样的方法了。或许应当研究 3×3 或 5×5 矩阵的更好算法。

- 在Strassen之后又有许多算法改进了矩阵乘法的计算时间复杂性。目前最好的计算时间上界是 $O(n^{2.376})$

Strassen矩阵乘法 discussion

- 采用Strassen算法需要创建大量动态二维数组, 其中分配堆内存空间将占用大量计算时间, 从而掩盖了Strassen算法的优势;
- 可以对Strassen算法做出改进, 设定一个界限。当 $n <$ 界限时, 使用brute force method计算矩阵相乘, 而不继续分治递归;
- 动手题: 实际实现Strassen alg时, 当矩阵规模小于threshold时, 常常会切换到Brute Force实现, 在自己计算机上确定最佳threshold

Closest-Pair Problem

最接近点对问题

Closest-Pair Problem

- ❖ Find the two closest points in a set of n points (for instance, in the two-dimensional Cartesian plane). 给定平面上 n 个点, 找其中的一对点, 使得在 n 个点所组成的所有点对中, 该点对间的距离最小
- ❖ Brute-force algorithm
 - Compute the distance between every pair of distinct points and return the indexes of the points for which the distance is the smallest.
 - 将每一个点与其他 $n-1$ 个点的距离算出, 找出最小距离的点对即可。

ALGORITHM *BruteForceClosestPoints(P)*

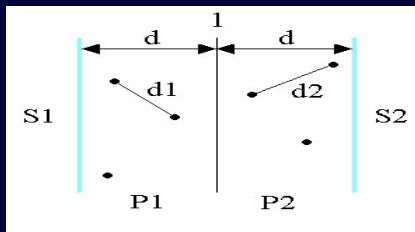
//Input: A list P of n ($n \geq 2$) points $P_1 = (x_1, y_1), \dots, P_n = (x_n, y_n)$
 //Output: Indices $index1$ and $index2$ of the closest pair of points
 $dmin \leftarrow \infty$
 for $i \leftarrow 1$ to $n - 1$ do
 for $j \leftarrow i + 1$ to n do
 $d \leftarrow \text{sqrt}((x_i - x_j)^2 + (y_i - y_j)^2)$ //sqrt is the square root function
 if $d < dmin$
 $dmin \leftarrow d$; $index1 \leftarrow i$; $index2 \leftarrow j$
 return $index1, index2$

❖ **Sketch:**

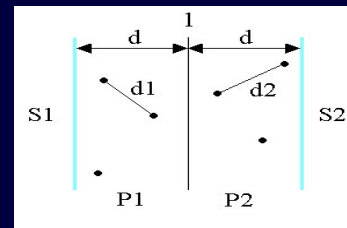
- 严格来讲，最近点对可能多于一对，为简便起见，我们只找其中的一对作为问题的解。
- 已经证明，该算法的计算时间下界是 $\Omega(n \log n)$ 。

分治法解决二维空间最近点问题

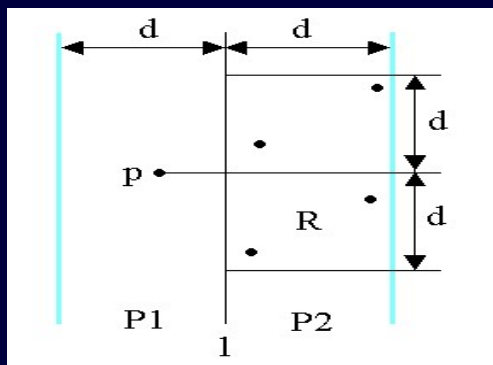
- 选取一垂直线 $l: x=m$ 来作为分割直线。其中 m 为 S 中各点 x 坐标的中位数。由此将 S 分割为 S_1 和 S_2 ;
- 递归地在 S_1 和 S_2 上找出其最小距离 d_1 和 d_2 ，并设 $d = \min\{d_1, d_2\}$ ， S 中的最近点对或者是 d ，或者是某个 $\{p, q\}$ ，其中 $p \in S_1$ 且 $q \in S_2$;



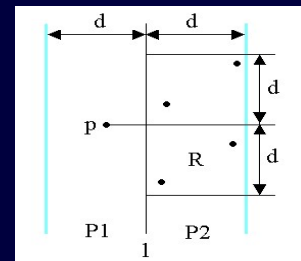
- ❖ **第一步筛选：**如果最近点对由 S_1 中的 p_3 和 S_2 中的 q_3 组成，则 p_3 和 q_3 一定在划分线 L 的距离 d 内。



- ❖ **第二步筛选：**考虑 P_1 中任意一点 p ，它若与 P_2 中的点 q 构成最近点对的候选者，则必有 $\text{distance}(p, q) < d$ 。满足这个条件的 P_2 中的点一定落在一个 $d \times 2d$ 的矩形 R 中

**R中的点具有稀疏性**

P_2 中任何2个 S 中的点的距离都不小于 d 。由此可以推出矩形 R 中最多只有6个 S 中的点。



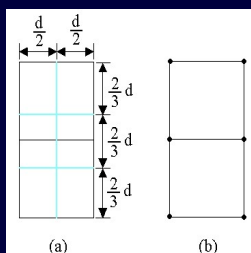
在分治法求解过程中的合并(Combine)步骤中最多只需要检查 $6 \times n/2 = 3n$ $O(n)$ 个候选点对!

R中最多只有6个S中的点

证明:将矩形R的长为 $2d$ 的边3等分, 将它的长为 d 的边2等分, 由此导出6个 $(d/2) \times (2d/3)$ 的矩形。

若矩形R中有多于6个S中的点, 则由鸽舍原理易知至少有一个 $(d/2) \times (2d/3)$ 的小矩形中有2个以上S中的点。

设 u, v 是位于同一小矩形中的2个点, 则令他们之间距离表示为: distance(u, v), 计算公式如下



$$(x(u) - x(v))^2 + (y(u) - y(v))^2 \leq (d/2)^2 + (2d/3)^2 = \frac{25}{36}d^2$$

如何确定要检查哪6个点

P_2 中与点 p 最接近这6个候选点的纵坐标与 p 的纵坐标相差不超过 d 。

因此, 若将 P_1 和 P_2 中所有点按其 y 坐标排好序, 则对 P_1 中所有点, 对排好序的点列作一次扫描, 就可以找出所有最接近点对的候选者。对 P_1 中每一点最多只要检查 P_2 中排好序的相继6个点。

```
double cpair2(S)
```

```
{
```

```
    n=|S|;
```

```
    if (n < 2) return ;
```

```
1、 m=S中各点x坐标的中位数;
```

```
    构造S1和S2;
```

```
    //S1={p ∈ S|x(p) ≤ m},
```

```
    S2={p ∈ S|x(p) > m}
```

```
2、 d1=cpair2(S1);
```

```
    d2=cpair2(S2);
```

```
3、 dm=min(d1, d2);
```

⇒ $O(n)$

⇒ $2T(n/2)$

⇒ 常数时间

4、 设 P_1 是 S_1 中距垂直分割线 l 的距离在 d_m 之内的所有点组成的集合;

P_2 是 S_2 中距分割线 l 的距离在 d_m 之内所有点组成的集合;

将 P_1 和 P_2 中点依其 y 坐标值排序;

$O(n)$

并设 X 和 Y 是相应的已排好序的点列;

5、 通过扫描 X 以及对于 X 中每个点检查 Y 中与其距离在 d_m 之内的所有点(最多6个)可以完成合并;

当 X 中的扫描指针逐次向上移动时, Y 中的扫描指针可在宽为 $2d_m$ 的区间内移动;

设 d_i 是按这种扫描方式找到的点对间的最小距离;

$O(n)$

6、 $d = \min(d_m, d_i)$;

return d ;

常数时间

```
}
```

Time Complexity Analysis

❖ ①、⑤用了 $O(n)$ 时间;

❖ ②用了 $2T(n/2)$ 时间

❖ ③、⑥用了常数时间

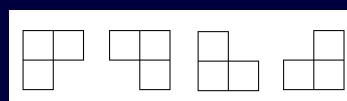
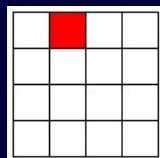
❖ ④在预排序的情况下用时 $O(n)$

$$T(n) = \begin{cases} O(1) & n < 4 \\ 2T(n/2) + O(n) & n \geq 4 \end{cases}$$

$$T(n) = O(n \log n)$$

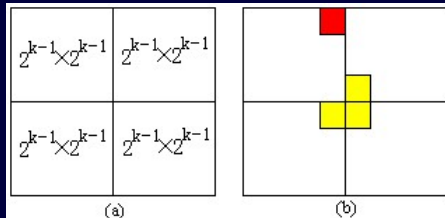
棋盘覆盖

在一个 $2^k \times 2^k$ 个方格组成的棋盘中, 恰有一个方格与其它方格不同, 称该方格为一特殊方格, 且称该棋盘为一特殊棋盘。在棋盘覆盖问题中, 要用图示的4种不同形态的L型骨牌覆盖给定的特殊棋盘上除特殊方格以外的所有方格, 且任何2个L型骨牌不得重叠覆盖。



棋盘覆盖

当 $k > 0$ 时, 将 $2^k \times 2^k$ 棋盘分割为4个 $2^{k-1} \times 2^{k-1}$ 子棋盘(a)所示。特殊方格必位于4个较小子棋盘之一中, 其余3个子棋盘中无特殊方格。为了将这3个无特殊方格的子棋盘转化为特殊棋盘, 可以用一个L型骨牌覆盖这3个较小棋盘的会合处, 如(b)所示, 从而将原问题转化为4个较小规模的棋盘覆盖问题。递归地使用这种分割, 直至棋盘简化为棋盘 $k=1$ 。



棋盘覆盖

```
void chessBoard(int tr, int tc, int dr, int dc, int size) {
    if (size == 1) return;
    int t = tile++; // L型骨牌号
    s = size/2; // 分割棋盘
    // 覆盖左上角子棋盘
    if (dr < tr + s && dc < tc + s)
        // 特殊方格在此棋盘中
        chessBoard(tr, tc, dr, dc, s);
    else {
        // 此棋盘中无特殊方格
        // 用 t 号 L 型骨牌覆盖右下角
        board[tr + s - 1][tc + s - 1] = t;
        // 覆盖其余方格
        chessBoard(tr, tc, tr + s - 1, tc + s - 1, s);
    }
    // 覆盖右上子棋盘
    if (dr < tr + s && dc >= tc + s)
        // 特殊方格在此棋盘中
        chessBoard(tr, tc + s, dr, dc, s);
    else {
        // 用 t 号 L 型骨牌覆盖左上角
        board[tr + s][tc + s] = t;
        // 覆盖其余方格
        chessBoard(tr + s, tc + s, tr + s, tc + s, s);
    }
    // 覆盖右下子棋盘
    if (dr >= tr + s && dc < tc + s)
        // 特殊方格在此棋盘中
        chessBoard(tr + s, tc, tr + s, tc + s - 1, s);
    else {
        // 用 t 号 L 型骨牌覆盖左上角
        board[tr + s][tc + s - 1] = t;
        // 覆盖其余方格
        chessBoard(tr + s, tc, tr + s, tc + s - 1, s);
    }
    // 覆盖左下子棋盘
    if (dr >= tr + s && dc >= tc + s)
        // 特殊方格在此棋盘中
        chessBoard(tr + s, tc + s, tr + s, tc + s, s);
    else {
        // 用 t 号 L 型骨牌覆盖左上角
        board[tr + s][tc + s] = t;
        // 覆盖其余方格
        chessBoard(tr + s, tc + s, tr + s, tc + s, s);
    }
}
```

复杂度分析: $T(k) = \begin{cases} O(1) & k = 0 \\ 4T(k-1) + O(1) & k > 0 \end{cases}$ $T(n) = O(4^k)$ 渐进意义下的最优算法

循环赛日程表

设计一个满足以下要求的比赛日程表:

- (1) 每个选手必须与其他 $n-1$ 个选手各赛一次;
- (2) 每个选手一天只能赛一次;
- (3) 循环赛一共进行 $n-1$ 天。

按分治策略, 将所有的选手分为两半, n 个选手的比赛日程表就可以通过 $n/2$ 个选手设计的比赛日程表来决定。递归地用对选手进行分割, 直到只剩下2个选手时, 比赛日程表的制定就变得很简单。这时只要让这2个选手进行比赛就可以了。

1	2	3	4	5	6	7	8
2	1	4	3	6	5	8	7
3	4	1	2	7	8	5	6
4	3	2	1	8	7	6	5
5	6	7	8	1	2	3	4
6	5	8	7	2	1	4	3
7	8	5	6	3	4	1	2
8	7	6	5	4	3	2	1

Chapter 7. Quicksort

100

§ 7 快速排序

尽管最坏时间是 $\theta(n^2)$, 但期望时间为 $\theta(n \lg n)$

基于比较排序的时间下界: $\lg n! \doteq n \lg n - 1.44n + O(\lg n)$

快速排序平均: $1.39n \lg n + O(n)$, 系数较小故称“快排”

1. 算法描述

① 方法

Divide: $A[p..r] \Rightarrow A[p..q-1] \leq A[q] \leq A[q+1..r]$

Conquer: 递归对 $A[p..q-1]$, $A[q+1..r]$ 快排
终结条件, 区间长度为1时空操作

Combine: 空操作

101

§ 7 快速排序 (续)

② 算法

```
QuickSort(A, p, r) {
    if (p < r) {
        q ← Partition(A, p, r); // 划分元A[q]已正确
        QuickSort(A, p, q-1);
        QuickSort(A, q+1, r);
    }
}
```

102

§ 7 快速排序 (续)

③ 划分

```

Partition(A, p, r) {
    x ← A[r]; // 区间最后元素为划分元
    i ← p - 1;
    for j ← p to r - 1 do { // 始终有 i ≤ j
        if (A[j] ≤ x) { // 使 A[p..i] ≤ x
            i ← i + 1;
            A[i] ↔ A[j];
        } // end if 若含 A[j] > x 时, j 加 1
    } // end for
    A[i + 1] ↔ A[r]; // 划分元位置为 i + 1
    return i + 1;
}

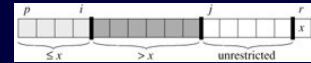
```

103

§ 7 快速排序 (续)

■ 循环不变量

- I. $A[p..i] \leq x$
- II. $A[j+1..j-1] > x$
- III. $A[j..r-1]$ 尚未确定
- IV. $A[r] = x$



■ Note:

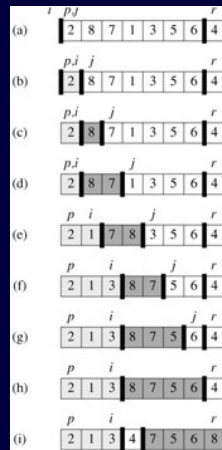
这种划分使得: $A[p..q-1] \leq A[q] < A[q+1..r]$

104

§ 7 快速排序 (续)

■ 循环不变量

- I. $A[p..i] \leq x$
- II. $A[j+1..j-1] > x$
- III. $A[j..r-1]$ 尚未确定
- IV. $A[r] = x$



105

§ 7 快速排序 (续)

2. 性能分析

■ 划分是否平衡?

① 最坏划分: (已有序)

$$\begin{aligned}
 T(n) &= T(n-1) + T(0) + \theta(n) \quad // \text{有一子区间为空} \\
 &= T(n-1) + \theta(n) \\
 &= \sum_{k=1}^n \theta(k) = \theta\left(\sum_{k=1}^n k\right) = \theta(n^2)
 \end{aligned}$$

② 最好划分: (两子问题大小大致相等)

$$\begin{aligned}
 T(n) &= 2T(n/2) + \theta(n) \\
 &= \theta(n \lg n) \quad // \text{由master定理}
 \end{aligned}$$

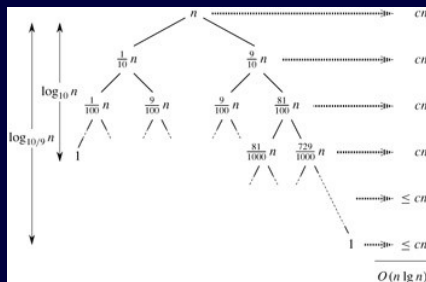
106

§ 7 快速排序 (续)

③ 平衡划分

快排平均时间接近于最好情况, 设划分总是产生9:1划分

$$T(n) \leq T(9n/10) + T(n/10) + cn$$



107

§ 7 快速排序 (续)

③ 平衡划分

∵ 任何底大于1的对数与以2为底的对数之间只相差一常数因子

∴ 任何常数比例 (如99:1, 999:1) 的划分, 树高仍为 $O(\lg n)$, 从而快排时间为 $O(n \lg n)$

108

§ 7 快速排序 (续)

3. 随机版本 (P100)

- 快速排序的平均性能假定：输入的所有排列是等可能的
- 算法随机化是指：
算法行为不仅由输入确定，而且与随机数发生器产生的值有关。强迫输入分布是随机的

```

RandomizedPartition (A, p, r) { //取代原partition
    i ← Random(p, r); //在[p..r]中选随机数i
    A[r] ↔ A[i];
    return Partition (A, p, r); //取A[r]作划分元
}

```

109

§ 7 快速排序 (续)

3. 随机版本

- 但随机化算法分析较困难
- 该算法非常有效，在排序过程中，某次随机选择最坏不会影响总体效果

■ Ex 7.2-5

- 上机作业：写2个快排版本比较之

110